перевод: Валентин Дмалекс
оформл. и дизайн: Валентин Дмалекс
контактный адрес: vdmalex@ua.fm
valdmalex.narod.ru

Интервью с Кейтом Бейкером данное для dndvault.ign.com

Кейт Бейкер на GenCon 2005

Вы более похожи на: Капитана Кирка, Капитана Пикара, Капитана Джейнвея или Капитана Арчера?
КБ: Я думаю, что ближе всего к Пикару.
Что вы ели во время игры в ДнД?
КБ: В старших классах? Кола Джолт и Дипси Дудлс. Интересно, делают ли еще Дипси Дудлс?
Как долго вы играете в ДнД?
КБ: Когда мне было около десяти, я впервые купил книги по ДнД (Базовые Подземелья и Драконы, белый бокс, и книги первого издания в жестких обложках). Первую свою игру я провел где-то в четвертом или пятом классах. Я играл практически в каждую из систем, которые мне удавалось найти, но ДнД, Система «Герои» (различные жанры) и На Краю (Over the Edge) стали самыми любимыми. Мне всегда хотелось стать писателем в РПГ, но закончилось тем, что после колледжа я стал дизайнером компьютерных игр. В 2001 я начал работать вольным писателем по D20 для Atlas Games, и сделал несколько продуктов для Зеленый Ронин «Green Ronin» и Гудман Геймс (Goodman Games); это было интересное занятие, но я не ожидал, что сделаю что-то, что, опубликуют Волшебники Побережья (Wizards of the Coast). Вскоре был анонсирован Поиск Фэнтези Миров, а послал Эберрон, ну, а остальное уже история.
За какой тип класса вы бы играли в каком-нибудь из игровых миров по ДнД, и почему?
КБ: Я часто играю за воинов, так как считаю, что чем проще персонаж, тем больше можно сфокусироваться на отыгрыше. Однако в Ассоциации Ролевых Игр, в игровой компании Метка Героев, я играю за изобретателя кованного, а в домашней игре и отыгрываю перевертыша колдуна/вора – эдакую фигуру «Тень». Совсем недавно я начал играть за калаштара вайлдера, который разговари- вает со своими, внедренными в тело, кристаллами… Мне нравится комбинация социальных навыков, и способность выкидывать… невообразимые вещи.

С кем вам больше всего нравится сражаться в игровых компаниях, тип существ, и почему?
КБ: Я бы сказал люди, ну как минимум гуманоиды. Мне нравятся интригующие и сложные ситуации, предпочитаю тайны «охоте на жуков».
Как изменилась ваша жизнь после победы в конкурсе игровых миров Волшебников Побережья?
Это сложный вопрос. Я работаю над замечательными проектами, и очень интересно наблюдать за развитием Эберрона. Мне нравится то, что я делаю. Но с финансовой стороны, написание материала для РПГ, даже для Волш. Побереж., гораздо менее прибыльное, чем разработка компьютерных игр. Поэтому я не ем икру каждый вечер, и не живу в сказочном особняке, и тому подобное; моя повседневная жизнь мало, в чем изменилась. Однако несмотря не на что, мне очень нравится то, что людям по душе играть в Эберроне, и слышать о их приключениях в Эберроне!
Что было для вас вдохновением, когда вы создавали Эберрон?
КБ: Когда я работал над Эберроном, я поставил перед собой три основных фактора.
Первый – вхождение магии в цивилизацию. В ДнД, магия таинства – это наука. Маг способен создать формулу, которая даст ему возможность манипулировать магической энергией, чтобы произвести особый результат, например, шар огня. Он с уверенностью может ежедневно использовать эту формулу, и может научить ей другого мага. Учитывая это, я захотел исследо-

вать мир, где магия вплелась в существование точно также, как технологии, в нашем мире… выполняя функции сообщения, транспортирования, медицины и военного дела. Мне хотелось понять, как она может влиять на политику, медицину и войну. Дома отмеченные драконом часть этого, став неотъемлемыми корпоративными сообществами, которые выросли из развития и монополизирования магии.

Исходя из этого, я хотел попытаться сделать у мира целостное ощущение. ДнД наполнено сотнями разумных видов и магических существ. Гоблиноиды столь же развиты, как и люди, так почему они могли развить столь же развитую цивилизацию как и люди? Так же и медузы, сахуагины, доппельгангеры и т.д. Как они развивались? Какой у них уровень культуры, и какое влияние они оказали в истории людей? Если повсюду лежат «подземелья», и ждут чтобы их исследовали, после кого они остались? И почему находятся там?

Последнее вдохновение пришло от фильмов и сериалов…книг и фильмов в стиле нуар. Моим исходным описанием в одно предложение игрового мира было «Когда Властелин Колец соприкасается с Индианой Джонсом и Мальтийским Ястребом». Это мир фэнтези, и мир лихих приключений, где герои посещают необычные места, стараются выжить в невероятных ситуациях, и сталкиваются с ужасающим злом. Это также мир тайн и интриг, место, где неясно проведена граница между злом и добром, и где не всегда побеждает добро.

Что стало вдохновением для создания кованного? И так как существуют мужские и женские представители кованных, способны или они размножаться?

КБ: Тела кованных бесполые; это лишь в голосе и личностно кованные может содержать особенности пола. Если прочитать мои романы, Индиго обладает гибким обликом с человеческими глазами, и более женственна чем Пирс, но ни у одной из них нет репродуктивных органов. Кованные не создавались как способные самовоспроизведению, но мой взгляд, это один из важных ролевых аспектов отыгрыша; они разумный вид, который не способен размножаться.

Основой вдохновения и центральной темой Эберрона было то, что это мир где магия полностью просочилась в цивилизацию…и то, что распространенность магии адаптировалось под те же задания, где мы используем технические достижения (транспортирования, коммуникации на расстояния, война). А добавив к этому Последнюю Войну, то мы понимаем насколько война повлияла на этот мир. Учитывая то, насколько неотъемлемой частью в ДнД стали големы, идея появления солдата-механизма стала вполне логичной. Помимо этого, мне понравилась идея создать сущность для войны, которой больше нет, и как это существо сможет найти себе место в мире, где ему не рады.

Играете ли вы Драконы и Подземелья Онлайн? Если да, то нравится ли она вам?

КБ: Из-за своих обязательств и работ у меня нет столько времени, чтобы я играл в ДнД Онлайн столько, сколько мне хочется. Но, так как я начал более плотно работать с Турбин, я думаю, это изменится в лучшую сторону!

Насколько ДПО адаптировалась по ваш игровой мир?

КБ: Основным моментом является то, что ДПО происходит в Ксен'дрике, который изначально планировался как «песочница» для МП. Именно поэтому на ДПО нет столь сильного давления, и я думаю, она вполне неплохо получилась. Если бы она была создана в Шарне, нужно было бы создавать массу соответствующего материала, и это было бы очень серьезным испытанием для Турбин, чтобы оправдать возложенные ожидания. А, стартуя с Ксен'дрика, Турбин нужно было в первую очередь лишь уловить атмосферу ДнД.

Я надеюсь, что в дальнейшем, мы сможем увидеть и другие уникальные элементы Эберрона – метки дракона, шифтеров, калаштаров и прочее. Однако, как игровой дизайнер в прошлом, я вижу, что это будет не так легко. Я так думаю, что со временем они тоже будут присутствовать, но осознаю, почему их нет на данный момент.

Существует множество возможностей для развития игровых сюжетов и повествований в вашем мире. На чем вы планируете сфокусировать свое внимание в первую очередь? И куда вы планируете продвигаться дальше?

КБ: По большей степени это зависит от Турбин; мы в основном работаем над деталями. Лично я, хотел бы работать над историями, связанными с тайнами и интригами, которые неотъемлемая часть игрового мира… Лорды Пыли, Культы Дракона Глубин, Бессмертный Двор, Палата и т.д. Хотя Ксен'дрик далек от Кхорвайра, он все также часть Эберрона, и мне хотелось бы чтобы сюжетные заговоры были по вкусу, как фанатам игрового мира, так и любителям художественных книг по Эберрону.